PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 62, onsdag 28. august 1991



Redaksjonelt

Det var en ganske bra redaksjonelt sist, og det vil vi følge opp her. Dessverre har vi ingen rykende ferske Thorese... unnskyld.. vi mente ingen rykende ferske nyheter om X-Con. Vi gjorde nettopp et forsøk på å etablere telefonkontakt med Hans Primus Motor Thoresen, men det lyktes ikke. Det vi imidlertid vet, er at X-Con er en spillkongress på Hønefoss helgen 4-6. oktober. Det er muligheter for overnatting, og Hans Super Optimist Thoresen regner med 200 deltagere, hvorav 50 fra ikke-byen med den lille fossen og minimalt med store kirker. Hans Long Range Thoresen vurderer visstnok også å arrangere en utflukt til Viking-Con i København senere i oktober. Interesserte kan sikkert kontakte Hans Always On the Move Thoresen.

Vi vil videre nevne at vårt splitter nye korps av oppsøkende journalister har avdeket MANGE klanderverdige forhold rundt Ares's, Arcons og Intercons økonomi, samt en del private økonomier. Men vi velger å utnytte denne sterkt kompromitterende informasjonen på ganske andre måter enn å bare publisere den - det ville ha vært for kjedelig. Glem det vi sa. Vi vil forresten understreke at vedkommende redaksjonsmedlem i Phobos som var økonomisjef på Arcon har gjort en glimrende jobb.

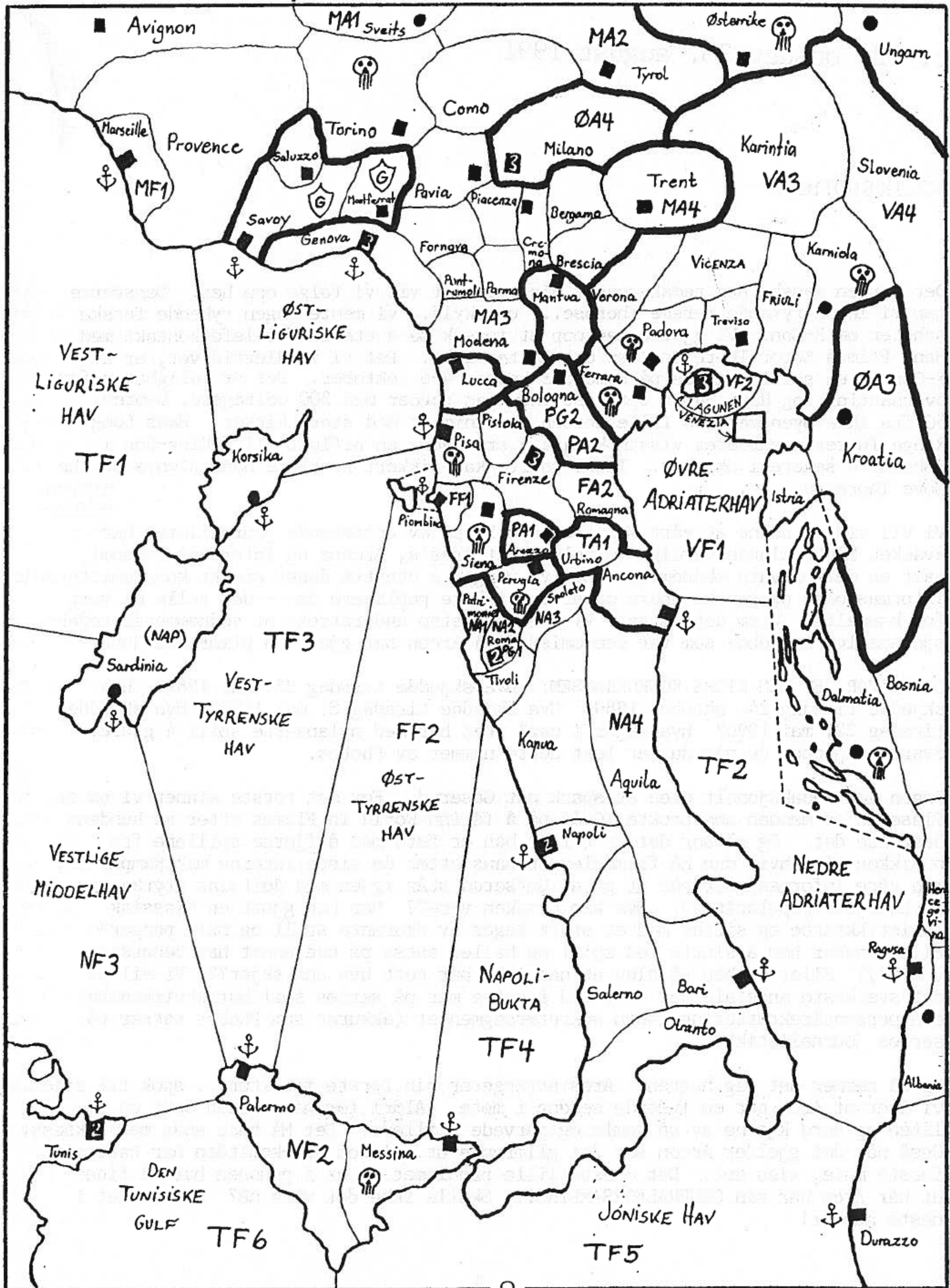
OG SÅ VAR DET DEN STORE KONKURRANSEN: Hva skjedde tirsdag 23. mai 1989? Hva skjedde tirsdag 24. oktober 1989? Hva skjedde tirsdag 8. mai 1990? Hva skjedde tirsdag 22. mai 1990? Hva skjer i dag? Det har med nylanserte spill å gjøre. Svaret skjønner du når du har lest dette nummer av Phobos.

Ingen god Redaksjonelt uten et spark mot Gåserud. For det første minner vi om at Flåserud er mannen som brukte TO år på å få inn World In Flames etter at kundene bestilte det. Og så ser det ut til at han er ferd med å fjerne spillene fra butikken sin (hvis den nå fremdeles er hans etter de siste interne maktkamper da, men våre informasjoner går ut på at Gufserud står igjen med Jeltsins styrke og Gorbatsjovs popularitet). Hva kan årsaken være?? Har han gjort en klassisk logistikktabbe og sitter med et stort lager av ukurante spill og null penger? Eller ønsker han å slutte med spill og heller satse på noe annet han behersker (HA-HA)? Eller er han så sløv at han ikke har sett hva som skjer?? Vi vil på det sterkeste anbefale her Geitelid å satse mer på seriøs spillbutikkvirksomhet enn personalrekruttering innen sekretærsegmentet (akkurat som Phobos satser på seriøs journalistikk)...

Og så nærmer det seg høsten. Ares arrangerer sin første fjelltur... spøk til side... vi tror at Ares går en lysende sesong i møte. Aldri før har verden sett en så liten og hard kjerne av så gamle og garvede spillere. Det MÅ bare ende med suksess. Også når det gjelder Arcon ser det glimrende ut. Arcon 92'-komitéen har hatt sitt første møte, sies det. Det eneste lille problemet nå er i grunnen bare å finne ut når Ares har sin GENERALFORSAMLING!? Skulle ikke det være nå? Mer om det i neste nummer!

Machiavelli

Play By Phobos



Machiavelli

Play By Phobos

VÅREN 1456

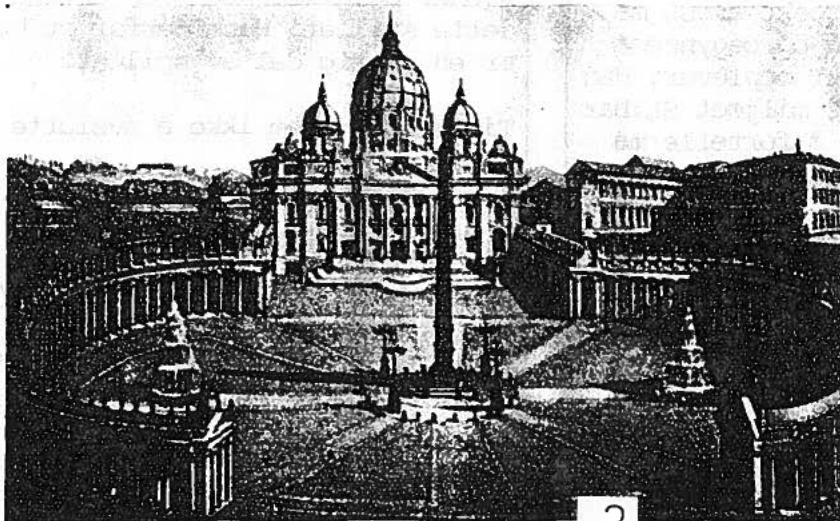
Flukt. Flukt fra virkeligheten. Flukt fra troen. Flukten gikk gjennom et pestrammet Perugia til Urbino hvor muslimske invasjonstropper innrullerte meg i et av sine leiekompanier. Roma er blitt en uutholdelig og skitten kloakk, beleiret av barbariske syd-italienere. Paven flyktet sammen med meg, men dro til Arezzo for å lede sin armé der mot Perugia. Vi var flere som skulle gå Pavens ærend til Bologna med ordre om mobilisering og omdanning av flåten til armé. Hva som skjedde med de andre vet jeg ikke. Selv er jeg altså muslimsk soldat. Hvor vi skal marsjere i sommer aner jeg ingenting om. Jeg sier så lite som mulig og prøver å skjule min tro og min fortid. I leiren heter det at vi skal "befri Pavens land fra ham selv". Sann mine ord: disse meneskene fra øst er rå og ondskapsfulle djevler. Intet er hellig for dem. Foran Gud ville de krympe seg, men blandt mennesker er de rike og sterke.

Verden er kastet inn i en malstrøm av uhellsvangre begivenheter. Napolitaneren sloss mot Paven i Perugia og Roma. Paven sloss mot Florentineren i Arezzo. Florentineren sloss mot Napolitaneren i det Øst Tyrrenske Hav. Napolitaneren sloss mot Tyrkeren i Napolibukta. Tyrkeren sloss mot Florentineren i det Vest Tyrrenske Hav og i Urbino. Florentineren sloss mot Paven i Romagna samtidig som soldatene hans ør av pest i Siena. Napolitanerens nye flåte dør av pest i Messina samtidig som hans førsteflåte blir kjøpt av Florentineren i det Vest Tyrrenske Hav. Kjøpt blir også Østerrikerens armé i Avignon, av Milaneseren, og går til Sveits. For å forhindre at det samme skjer i Karintia betaler Østerrikeren ekstra penger til soldatene her. Disse soldatene blir jaget på flukt av Veneziansk armé nummer tre støttet av Milaneseren og må flykte inn i et forsvarsløst Milan. Kjøpt blir imidlertid Østerrikerens armé i Karniola, av Venezianeren, og går til Slovenia. Den Venezianske arméen i Friuli følger etter og dør av pesten som plutselig slår til i Karniola. Denne grimme skjebnen unngår Milaneserens andre-armé ved å invadere Tyrol. Det er tydelig at den Milanesisk-Østerriske alliansen nå er over. Samtidig som den franske staten nå er fullstendig innlemmet i Milan ved Østerrikerens hjelp, er en snarlig oppløsning av den Østerrikske staten i vente. En bitter Østerriker er nå isolert uten hærstyrker på et mørkt og dystert slott i det indre Ungarn. Det eneste som nå kan redde keiseren er en avtale med djevelen. Men djevler sloss også med hverandre. Et veritabelt sjøslag er meldt om i det Øvre Adriaterhav. Den Venezianske førsteflåten gikk seirende ut i en trefning med den Tyrkiske andre-flåten, godt støttet av sin andre-flåte. Så godt gikk det ikke inne på kysten hvor både Padova og Ferrara ble rammet av pesten. Den Venezianske andre-arméen i Ferrara døde der.

Død og djevler gliser mot menneskene fra alle kanter. Vi er på vei inn i Armageddon og jeg er på feil side. Måtte Gud være meg nådig.

Hermann den Mørke
(tidligere Veneziansk, Milanesisk, Fransk og Pavelig historiker, nå mer muslimsk leiesoldat)

 = DER SLO PESTEN TIL (BAD YEAR)



Peterskirken i Roma.

Den mest berømte og helligste av de katolske kirker, bygget over apostelen Peter's grav. Heretter et napolitansk lysthus?

IMPRO-Press

av TOMAS H.MØRKRID

bare i PHOBOS !

IMPRO-Press er det nyeste nye innen improvisasjons-rollespill. Dette er et spill som sedate og tilbakelente spillere av den gamle typen vil komme til å frykte! Dette er spill som gir rikelig anledning til språklige saltomortaler på en felles mental trampoline (?)! Kast deg inn i **IMPRO-Press** og føl presset og frykten fra dine medspillere! Dersom dere er fra 4 til 6 mennesker kan dere starte umiddelbart!

Innledning

Spillerne stiller seg i en ring på gulvet med god plass i midten. Man velger så en spilleder som går inn i midten av ringen.

Spillederen

Spillederen skal bestemme hvilket miljø spillingen skal foregå i. Han beskriver det generelt omtrent på følgende måte; "finansmiljø, nåtid, New York" eller "riddermijø i middelalderpreget sci-fi" eller "jøder i Tyskland, 1941" e.l. Spillederen skal ikke gå lenger i sin beskrivelse. Nå kan spillederen peke på en av spillerne og overlate plassen i midten til denne. Senere skal spillederen gripe inn i spillet kun dersom handlingen står i stampe eller han av andre grunner vil gi den et lite puff fremover. Når spillederen slik griper inn i spillet vil han fortelle om hele gruppen av karakterer og hvor de beveger seg/hva som hender med dem. Dette kan spillederen gjøre når han vil (men helst ikke for ofte). Det er også spillederen sin oppgave å gi spillingen en sluttkommentar ("og så levde de lykkelig alle sine dager..."). Det er også spillederen som snakker for de karakterene som ikke blir spilt av spillerne.

Spilleren

Den spilleren som blir utpekt av SL må gå inn i midten av ringen og begynne å fortelle hva hans karakter opplever. Han må holde seg nøye til det miljøet SL har angitt. Når han begynner å fortelle må han være nøye med å få med navnet på karakteren og bruke dette når han forteller. Han vil fortelle helt til hans karakter møter en av de andres karakterer som han presenterer seg for. Denne spilleren vil da ta plassen i midten av ringen og presentere sin karakter. Så vil han fortsette fortellingen til de to karakterene møter neste karakter...osv.

Når alle karakterene er brakt inn i spillet på denne måten fortsetter man bare spillet ved at én og én går inn i midten av ringen. Hver gang karakteren til en spiller blir oppfordret til å si noe av den som står i midten (man sier selvsagt selv det karakteren skal si, selv om man ikke står i midten av ringen) kan man velge å presse denne ut for selv å ta midtplassen og fortsette fortellingen. Man kan selvsagt også nøye seg med å bare si det som karakteren sier og la den andre spilleren få fortsette å fortelle etterpå. Den som står i midten og forteller må være nøye med å få med alle karakterene og å stadig gi de andre replikker slik at de har muligheten for å erobre midten.

Heiagjengen

De som står i sirkelen skal så godt de kan heie på den som forteller uten å overdøve denne. Dvs. at de gir masse positiv respons på alle de flotte og geniale formuleringene fortelleren kommer med og at de bifaller handlingsforløpet med de rette utbruddene (f.eks: det blir fortalt om en mørk og skummel bakgate; alle blir hviskende og "spente" i stemmen; "ja,ja", "hva skjer?", "si mer, si mer", osv.). Samtidig må de selvsagt være klare til å avlevere sine replikker og eventuelt gå inn i midten og fortsette fortellingen.

Det er ikke lov å kritisere den som står i midten. Noe av hensikten med spillet er at man sammen skal bygge opp en god og suggesiv stemning som skal virke forløsende på fantasien. Fordelen med å la en slik stemning bygge seg opp er også at da vil man lettere sette pris på hverandres middelmådige fortellerprestasjoner og glede seg over å være med på dette spillet. Husk derfor at heiagjengen er en viktig del av spillet!

Til slutt: glem ikke å avslutte spillet!

GOD SPILLING !

T.H.Mørkrid

IMPRO

av *Tomas Hermann Mørkrid*

I Phobos nummer 10, tirsdag 23.mai 1989 ble det første impro-spillet publisert. Dette spillet ble kalt "**IMPRO-1**" og var allerede da ca. et halvt år gammelt.

Skaperne av dette spillet var Tomas H. Mørkrid og Jon Venbakken. Bakgrunnen var misnøye med eksisterende systemer og gode erfaringer med spillimprovisasjoner i andre sammenhenger.

IMPRO-1 ble omtalt som et eksperimentelt rollespill som legaliserer manglende forberedelser, minimaliserer personlig tidsforbruk og tilbyr total fleksibilitet. Det kan betegnes som en betinget suksess. Det kom i tiden etterpå flere rapporter om folk som hadde hatt glede av dette spillet.

Noe senere kom Jon helt overraskende opp med spillet "**IMPRO-L**". Jon hevdet at dette spillet slett ingen sammenheng hadde med Impro-1 og at navnelikheten var en ren tilfeldighet. Det ble prøvespilt på Ares og fremsto der som et svært eksperimentelt og krevende spill.

I Impro-L opprettet Jon en "Regissør"-stilling som hadde den hele og fulle makt. Under seg hadde så Regissøren en "Forteller" (som stod for situasjonsbeskrivelsene) og noen "Skuespillere" (som spilte ut spesielle situasjoner som spontanteater).

Spillederen fikk altså svært stor makt i Impro-L. Som en reaksjon på dette kom Tomas i mai 1990 ut med spillet "**IMPRO-N**". I **IMPRO-N** gjorde Tomas spillederen om til en ordstyrer som kun kunne påvirke spillet gjennom sin ordstyrerstilling og det som NPC-ene skulle si. Det var spillerne som fortalte hva de gjorde og hva som skjedde rundt dem. Med dette spillet fulgte det også en samling gode råd om fortellerteknikk som ble kalt "**METODE Noblesse**". Spillet ble prøvd ut med brødrene Torvatn og viste seg å være riktig så underholdende.

Så tirsdag 22.mai 1990, omtrent på dagen ett år etter det første impro-spillet, kom "**IMPRO-M'tu**". Dette var nok et spill fra Tomas sin hånd og her gikk han ennå lenger enn han hadde gjort i Impro-N. Nå var hele spillederen forsvunnet. Tilbake var de likestilte spillerne og en rekke råd for hvordan man burde oppføre seg i en improvisert spillsesjon der ingenting er fastlagt på forhånd (bortsett fra karakterene som blir lagd og presentert først).

Hvorfor skulle vi så lage Impro-spillene? Er de viktige? Trenger spillmiljøet dem?

Som svar på det siste spørsmålet kan vi si at spillmiljøet trenger den eksperimentelle og aktive holdningen som de speiler. Det er denne holdningen som er med på å utvikle den basisen som spillmiljøet støtter seg på, nemlig; **spillene !** Denne utviklingen er viktig for spillmiljøet.

Dette gjør altså Impro-spillene viktige. Men de er jo ikke viktigere enn det de formidler av nye ideer og måter å se spillingen på i seg selv. I så måte er Impro-spillene laget i forhold til det som allerede finnes av rollespill på markedet. Det som finnes av rollespill på markedet ligger for det meste godt innenfor rammene av tradisjonelle rollespill. Denne rammen er en godt utprøvd ramme som virker. Det som er problemet er snarere at spillere og spilledere låser seg altfor fast i disse rammene og derfor går glipp av en del spennende muligheter.

Man kan også si at rollespill-mediet har en rekke muligheter som slett ikke blir utprøvd innenfor rammene av de tradisjonelle rollespillene. Det er her ikke bare snakk om spilledere som må fornye seg, det er også snakk om spilldesignere som må klare å omforme rollespillene og formidle helt andre ting i dem enn det som er vanlig. Impro-spillene er relativt beskjedne forsøk i denne sammenhengen. Vi har kun gjort systemet for spillingen løsere (til totalt fraværende) og sjonglert litt med de etablerte rollene folk har i rollespill (spiller/spilleder).

Men Impro-spillene er det første spede forsøket på nytenkning i Norsk rollespillmiljø. Vi kan ikke forvente at slik nytenkning skal komme utenfra til Norge og slett ikke at det som kommer utenfra skal kunne vitalisere det Norske miljøet på samme måte. Dessuten; foregår det nytenkning i utlandet egentlig?

Vi lagde IMPRO-spillene fordi vi er to aktive og geeniale gutterrr med sans for spenning og eksebisjonisme.

Derfor kommer det også i nær fremtid til å bli skapt flere **IMPRO-spill**. Følg med, kansje kommer det spillet du har ventet på! Kansje kommer **IMPRO-2 !!!**

Er rollespill gøy?

Ja. selvsagt er rollespill gøy. Det er derfor folk spiller rollespill. Du tilbringer tid sammen med andre. Gjennom rollespillet kan du få mulighet til å oppleve ting du aldri kommer til å oppleve i ditt virkelige liv. Du kan finne glede i selve spillsystemet og terningkastingen. I det hele tatt er det mange gode grunner til å spille rollespill. Men de fleste rollespill har også noen mindre morsomme sider: Det tar tid å lære seg reglene, det tar tid å lage scenarioer, det finnes kanskje ikke rollespill som dekker ditt eget interesseområde, osv. Mange har opplevd givende improviserte rollespill-sesjoner. Man trenger ikke et ferdiglagd scenario for å ha det gøy. Det viser seg også at rollespilling kan fungere flott selv om man nesten ikke bruker terningene og spillsystemet. IMPRO-1 er et eksperimentelt rollespill som legaliserer manglende forberedelser, minimaliserer personlig tidsforbruk og tilbyr total fleksibilitet.

IMPRO-1 blir født

IMPRO-1 ble konstruert av de rastløse sjeler Tomas H. Mørkrid og Jon Venbakken for ca. et halvt år siden. Bakgrunnen var dels misnøye med eksisterende systemer, dels at Tomas hadde hatt gode erfaringer med improvisasjons-spill i andre sammenhenger. Spillet ble konstruert på ca. 10 minutter. Den korte konstruksjons-tiden passer bra til spillets ånd: Man skal ikke behøve å bruke masse tid for å oppnå et godt resultat! Spillet publiseres offisielt i Phobos nå. I løpet av det halve året spillet har eksistert har det kun vært prøvespilt to ganger. Selv har jeg riktignok gjort flere forsøk på å få det spilt, både i Norge, Sverige og Danmark, men hver gang har resultatet vært det samme: De potensielle deltakerne hører oppmerksomt og tålmodig på hva jeg har å si, og svarer så: A) - at de ikke skjønner en døyt av hva jeg mener, eller B) - at det høres tåpelig ut.

Prøvespilling nr 1

Ved første prøvespilling, som fant sted like etter at spillet var laget, var det fem deltakere. Man ble enige om at to skulle være spilledere og at tre skulle være spillere. Det ble fort oppnådd enighet om "Vill fantasi" som miljø. Spillerne lagde så karakterer. Spiller nr 1 skrev intenst i 10 minutter, og kunne stolt levere beskrivelsen av et supermenneske. Han kunne løpe veldig fort, hoppe veldig høyt, var hyperintelligent, kunne drepe folk ved å se på dem (!), behersket alle tradisjonelle kampformer, osv. I farten husker jeg dessverre ikke om han kunne lese tanker, men han var i hvert fall en formidabel motstander for hvem som helst. Spiller nr 2 tenkte merkelig nok (eller er det et forutsigbart fenomen, som skyldes all påvirkningen fra dårlige volds-spill) i nøyaktig samme baner. Han lagde også et supermenneske, og ikke nok med det - supermennesket var ham selv om 10 år!!! Spiller nr 3 lagde heldigvis en helt annerledes karakter. Han ville være en gul plastilinaklump med en viss intelligens. Klumpen kunne bevege seg med en begrenset hastighet, den kunne dele seg, og dens verste fiende var blå plastilina. Til slutt valgte man tema. Valget falt på "Strategisk krig". Så begynte scenarioet (altså improvisasjonen). Spillerne ble plassert i ARES' lokaler på Bjølsen, 10 år frem i tiden. Spiller nr 2 deltok på et tirsdagsmøte, og spiller nr 1 kom innom og fortalte at noe forferdelig var i ferd med å skje. Jorden var nesten delt i to, det var bare så vidt den hang sammen ved Nordpolen, og på den andre delen (Amerika-delen) ble det ført en drabelig krig mot en ukjent fiende. FN hadde anmodet hele verden om hjelp, som igjen førte til at den norske regjeringen anmodet de to supermenneskene om hjelp. Plastilinaklumpen dukket så opp, og det tok en del tid å etablere kommunikasjon mellom supermenneskene og klumpen, som ikke kunne snakke. Men den kunne jo endre form, så av og til klarte den å lage primitive stemmebånd. Karakterene brukte i det hele tatt mye tid på å lære seg å arbeide sammen. Forflytning var et evig problem. Klumpen hadde jo store vanskeligheter med å holde følge med supermenneskene... Etter lang tid kom endelig karakterene seg over sprekken i verden til Amerika, og de fikk kontakt med militære styrker i USA. Alt var klart for at våre helter skulle overta kommandoen over den høyteknologiske striden til lands, til sjøs og i luften, med konvensjonelle våpen og atomvåpen. Invasjonsstyrkene befant seg i Sør-Chile, og man visste svært lite om dem. Men det var klart at sprekken i Atlanterhavet ble større og større, slik at Amerika snart ville falle av. På dette tidspunkt måtte spillerne hjem, og spillet ble avsluttet. Dermed fant de aldri ut at den gule plastilinaklumpen ville bli nødt til å spille en avgjørende rolle, og faktisk ofre livet, i kampen mot fienden. De fiendtlige styrkene ble ledet av blå plastilinaklumper...

Prøvespilling nr 2

For noen dager siden ble spillet spilt for andre gang. Det ble en lang diskusjon om hvem som skulle være spilledere, men det endte med samme opplegg som sist: to spilledere og tre spillere. Også miljø-valget var gjenstand for lang diskusjon. Det kom inn mange andre forslag enn de som er foreslått i spillereglene. Alle kunne tenke seg å spille i et "Donald Duck"-miljø, så man ble enige om det. Karaktergenereringen gikk unna på de vanlige 10 minuttene. Spiller nr 1 lagde en super-and (sukk...) med det ikke ukjente navnet Fetter Anton. Han var alltid heldig, hadde røngtensyn, laserpust og ugjennomtrengelige fjær. Fetter Anton behersket bl.a. telekinese, pyrokinese, levitasjon og teleportasjon. Spiller nr 2 spilte Tiger Duck, en ung, aggressiv, storkjeftet, husokkuperende og svak and som kjørte tung duck-bike, spraymalte på vegger og var avstandsforelsket i Dolly Duck. Spiller nr 3 spilte den småfeite hunden von Krohnstein (fra milliardærklubben), som var enda gjerrigere enn Onkel Skrue, samlet på gamle gjenstander (bl.a. 20 tonn aviser), gikk rundt med et veggur under armen og hatet C-gjengen, som stjeler fra de rike og gir til de fattige. Til slutt valgte man det meget rørende temaet "Julefeiring". Mens spillerne dro for å kjøpe pizza, forberedte spillederne seg litt. Spillerne kom tilbake til denne tragiske situasjonen: "Det snør. Folk er travelt opptatt med siste julehandel og forberedelser. I en forlatt og trekkfull låve i utkanten av Andeby sitter tre ensomme sjeler som ikke har fått noen innbydelse til Bestemor Ducks årlige juleselskap. Dette er (snufs) Tiger Duck som stor i nebbet har bedyret at julefeiring ikke betyr en skitt, Fetter Anton som fordypet i meditativ trening i psyko- og telekinese ikke var til å få kontakt med, men har oppdaget den grufulle virkelighet: ingen har bedt ham i juleselskapet! Til sist har vi von Krohnstein som gjerne ville i selskapet, men som ikke har "råd" til å kjøpe presanger..." Scenarioet fikk en vanskelig start. Fetter Anton briljerte med sine superegenskaper. Dette irriterte von Krohnstein sterkt, og det brøt ut slagsmål, der von Krohnstein stadig slo Fetter Anton over nebbet med en spaserstokk. Da stokken på mystisk vis brant opp, gikk han over til å bruke pendelen fra vegguret. Tiger Duck skjønte på sin side ikke hva han gjorde i låven sammen med de andre personene (altså anden og hunden). Etter hvert kom de seg inn til byen, men det gikk tregt. Det gikk faktisk så tregt at spilleren som spilte von Krohnstein sovnet, spilleren som spilte Tiger Duck sovnet nesten (dvs det vanlige fenomenet med hodet som faller ned når man sovner, slik at man våkner igjen), og den ene spillederen hadde også problemer. Heldigvis var ikke C-gjengen altfor ivrige i sine bestrebelser på å ta karakterenes penger, og Fetter Anton løste gaveproblemet da han fikk kjempepremie som kunde nummer 1 million i et stormagasin. Invitasjoner fikk våre helter også etter hvert, og julekvelden endte lykkelig i juleselskapet hos Bestemor Duck...

Konklusjoner

IMPRO-1 er åpenbart fleksibelt. Man kan spille hva som helst, med minimale forberedelser, og ha det gøy når man spiller. Det største problemet ser ut til å ligge i karaktergenereringen. Spillerne får jo frie hender når de skal lage karakterer, og de kjenner heller ikke scenarioets mål når karakterene lages. Under begge prøvespillingene har det vært vanskelig å plassere de ekstremt forskjellige karakterene inn i en fornuftig sammenheng, og spillerne fokuserer da gjerne mer på samarbeidsproblemene enn på oppdraget. Reglene for IMPRO-1 finner du et annet sted i dette Phobos. Prøv spillet! Og kom gjerne med forslag til hvordan IMPRO-2 bør bli!

Jon [redacted]

Dette er IMPRO-1

Innledning

IMPRO-1 er et improvisasjons-rollespill. Alle spillets regler er gjengitt her. Det er konstruert av Tomas Mørkrid og Jon Venbakken. Hvis spillet blir populært, eller hvis det er grunn til å tro at det kan bli populært i en forbedret utgave, vil det snart komme nye versjoner, kalt IMPRO-2, IMPRO-3 osv.

Spillere og spilledere

Når spillet skal spilles, bestemmer man hvem som skal være spillere og spilledere. Det må være minst en spiller og minst en spilleder. Ingen skal forberede seg.

Valg av miljø

Det første man gjør er å bli enige om hva slags miljø ("setting") spillet skal foregå i. Listen under inneholder noen forslag.

"Normal" verden	Norsk politikk	Jet-set	Planter
Fantasy	Vill fantasi	Politi	Jungel
Cthulhu-type	2. verdenskrig	Himmelen	Arktis
Agent	3. verdenskrig	Helvete	Ørken
Steinalder	Etter 3. v-krig	Sport	Storbyruin
Western	ARES	Musikk	Tidsmaskin
Gangster	Storfinans	Svartedauen	Artist
Space	Religiøst	Dyr	Filminnspilling

Karaktergenerering

Etter valg av miljø får spillerne nøyaktig 10 minutter til å lage karakterer (= personer = rollepersoner). De skriver da på et ark hvordan personen skal være. Personen skal så godkjennes av spillederne, som normalt vil godta alt.

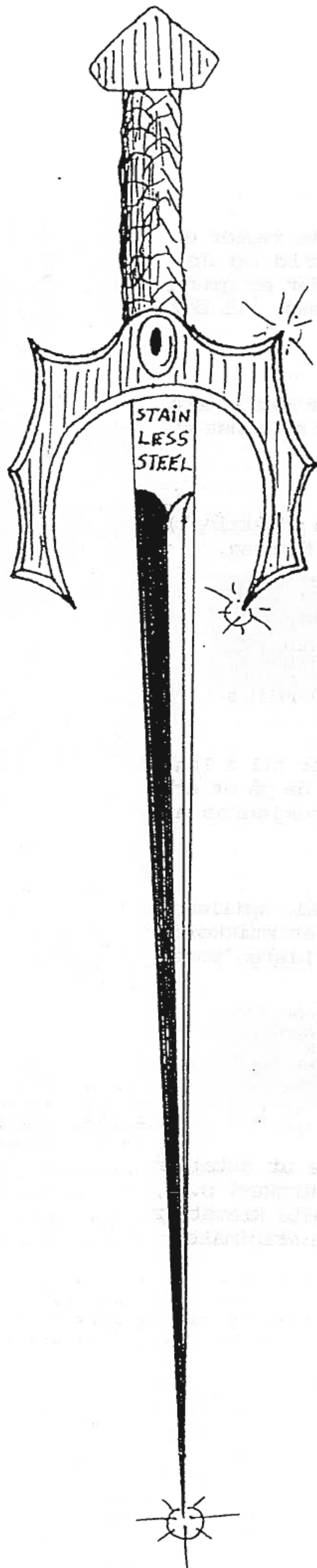
Valg av tema

Neste skritt er at man enes om hvilket tema, eller mål, spillerne skal ha i scenarioet. Temaet skal kun angis som et stikkord. Det er spillederne som skal utarbeide detaljene. Listen under inneholder noen forslag til temaer.

Rikdom	Hevn	Jakt	Vekkelse
Heltedåd	Politisk mål	Status	Narkotika
Strategisk krig	Utføre ordre	Ære	Krim
Ordinær hverdag	Løse problem	Primærbehov	Handikap
Mentale lidelser	Drepe	Kulturelt mål	
Overleve	Kjærlighet	Korstog	

Spill

Spillet begynner umiddelbart. Spillederne må tenke ut detaljer underveis. Selve spillsystemet, dvs. regler for terningkast o.l., bestemmes også av spillederne etter hvert. Det eneste kravet er at systemet må være enkelt. Det behøver ikke å være originalt.



IMPRO-N

AV T.H.MØRKRID

FABELFABRIKKEN

Impro N er et nytt fritt rollespill. I Impro N har spillerne nesten frie muligheter til å påvirke hva som skal skje. Dette gis det anledning til gjennom den nye og revolusjonerende METODE NOBLESSE.

For å kunne spille Impro N må man være 3-5 deltagere. Hver deltager bor ha noe å skrive med og på. Dersom man oppfyller disse betingelsene er det bare å folge den trinnvise rettledningen nedenfor. God spilling.

(1) Deltagerne velger en Noytral Ordstyrer. Ordstyreren har dobbelstemme når miljo/tidsepoke skal bestemmes (forste gang bor et typisk heltemiljo velges).

(2) Når miljoet er bestemt avsetter Fortellerne (som er resten av deltagerne) tid til å lage en karakter hver som de har spesielt ansvar for under eventyret (f.eks. 10min.). Dersom en forteller onsker det kan han/hun lage et eget system for hvor lett denne karakteren lykkes med forskjellige ting (basert på terninger, hvor mye klokken er, bruskorker el.l.). Mens fortellerne forbereder seg kan ordstyreren skrive ned spennende ting som andre karakterer kan si. For å hjelpe seg her kan ordstyreren godt ta i bruk kjente sitater og annet han kjenner til. Det er viktig at heltene i historien moter noytrale karakterer som er interresante.

(3) Nå gir ordstyreren ordet til en av fortellerne som selvsagt åpner eventyret med; "Det var en gang...". eller lignende floskler. Fortelleren tar seg god tid og folger METODE NOBLESSE.

METODE NOBLESSE (den fornemme fremgangsmåten):

Fortelleren åpner eventyret med: "Det var en gang..." eller lignende floskler. Fortelleren omtaler alltid de forskjellige heltene (fortellernes karakterer) med navn og/eller tittel, også sin egen. Fortelleren ser alltid historien med sin egen helts oyne, men omtaler helten alltid med navn/tittel. Fortelleren beskriver også miljoet (vertshuset/skogen/skipet/etc) og menneskene helten ser. Etterhvert som heltene har presentert seg for hverandre vil fortelleren også beskrive deres felles handlinger (men hele tiden sett fra sin egen helts oyne). Det viktigste av alt er å holde på en hoyverdig og stemnings-skapende episk fortellerstil (med masse floskler og pompose formuleringer). Dersom en annen helt enn fortellerens skal si noe må denne heltens forteller si det. Dersom en noytral karakter skal si noe må ordstyreren si dette. Dersom det oppstår en konflikt mellom en Helt og en noytral karakter er det selvsagt fortelleren som avgjor hvordan denne konflikten skal avgjores.

Dersom det oppstår en konflikt mellom heltene er det ordstyreren som avgjor.

Ordstyreren bestemmer til enhver tid hvem av fortellerne som har ordet og kan gi ordet til en annen forteller når han/hun onsker det. Kun én av fortellerne kan ha ordet samtidig, men en forteller kan selvsagt legge opp til at heltene snakker seg imellom (hvorpå de gjor det). Når ordet skifter fra en forteller til en annen er det viktig at den nye fortelleren tar hensyn til det som allerede er fortalt når han/hun fortsetter historien.

Det er ordstyreren som overvåker at fortellerne folger opp METODE NOBLESSE så godt som mulig(ved å kommentere når de sier "jeg" istedenfor sin helts navn/tittel foreksempel).

Ordstyreren kan kun si noe for en noytral karakter når fortelleren i historien gir ordet til denne. Da skal ordstyrer ikke beskrive dennes handlinger, men kun uttale ordene. Å beskrive den noytrale karakterens handlinger er fortellerens oppgave.

La oss håpe at denne metoden for rollespilling kan tilfoye nye dimensjoner til en fra for spennende hobby. Lykke til.

I M P R O - L

Impro-L er et improvisasjons-rollespill der spillerne i fellesskap forsoker å lage en historie som ligner sterkt på de man finner i episke boker.

Deltagere: 4-8

Oppstart: Spillerne trekker lodd om hvem som skal være REGISSØR (1), FORTELLER (1) og SKUESPILLERE (2 eller fler).

Roller: REGISSØREN bestemmer hva det hele skal dreie seg om, og hva som til enhver tid skal skje. Han skal også bestemme hvilke personer skuespillerne skal spille, hvordan de skal oppføre seg, osv. Man kan si det slik at historien som utspiller seg skal være et produkt av regissørens fantasi. Han kan gripe inn og korrigere skuespillere og forteller slik at historien blir slik han ønsker. For øvrig bør han si så lite som mulig - det er det skuespillere og forteller sier som "kommer på trykk".

FORTELLEREN skal beskrive situasjoner i detalj. Hvis f.eks. etter en samtale mellom noen av handlingens personer (skuspillerne) regissøren sier at det skal komme til en kamp hvor en bestemt av personene blir drept, er det fortellerens rolle å beskrive dette. Fortelleren skal altså si det som i en bok ville ha stått som tekst, ikke replikker.

SKUESPILLERNE skal spille de personene de får tildelt, og på den måten regissoren forlanger. Skuspillerne har ikke lov til å omtale seg selv ("Jeg sier at...", "Jeg loper frem og..."). De skal kun si det personen de spiller ville ha sagt ("Jeg skal drepe deg, din rotte..."). De kan ikke selv beskrive sine handlinger, og kan kun utføre handlinger i den grad det er praktisk mulig på spillestedet. (Fekte med armene, løpe vekk etc...)

Med andre ord: skuespillerne snakker, fortelleren beskriver og regissoren bestemmer.

Konstruktør: Jon [redacted]

I M P R O M' t u

T.H.Mørkrid Fabelfabrikken

"Impro-spillene" er etterhvert blitt en hel serie. Deres fellestrekk er eksperimentering med rollespill uten prefabrikerte systemer og bakgrunn.

Det startet med at Jon og Tomas lagde IMPRO 1. Så lagde Jon IMPRO L hvor spillederen styrte alt og hvor rollespillingen foregikk "live". Som en reaksjon på dette lagde Tomas et spill hvor spillederen var redusert til ordstyrer og statist: IMPRO N.

I IMPRO M'tu går Tomas ennå lenger enn han gjorde i Impro N. Det finnes også planer for et IMPRO 2 som skal være nok et samarbeidsprosjekt.

Viktigheten av disse spillene kan sikkert (og bør) diskuteres, men det kan ikke underslås hvor viktig det er for spillmiljøet i Norge at slik kreativ virksomhet finnes.

IMPRO M'tu

IMPRO M'tu er et nytt rollespill for de som er lei av hemmende regelbøker (eller bare trenger litt avveksling).

I IMPRO M'tu finnes det ingen spill-leder. Alle spillerne er likestilt.

Man starter spillet med å lage og å presentere en fiktiv karakter for de andre spillerne. Om man ønsker det kan man avtale hvilket miljø man vil spille i på forhånd.

En av spillerne tar så ordet og begynner å fortelle hva som skjer. De andre kan komme med innlegg og bemerkninger som de lyster. Når en spiller føler for å overta som forteller gjør han foreksempel det.

Det viktigste i IMPRO M'tu er at man er i stand til å gi fra seg og å ta imot tøylene for den ville historien som etterhvert kan utvikle seg. Man går ikke etter fast tur, men benytter seg av innfallsmetoden ved skifte av hovedforteller.

Man kan faktisk være med på en slik spillsesjon uten å måtte være hovedforteller en eneste gang (men dersom fortellingen trøttner bør man være seg sitt ansvar bevisst).

Man kan være fra 3 til 8 spillere. For å spille trenger man blyanter og papir (terninger trenger man egentlig ikke).

G O D S P I L L I N G